SISTEM INFORMASI PENYEWAAN PERALATAN PESTA PADA SAUNG KURING DI CIDAUN BERBASIS WEB

ARTIKEL SKRIPSI

Rino Ade Lesmana Wijaya

1.05.10.104

Jurusan Sistem Informasi, f. T. Universitas Komputer Indonesia

Jl. Dipai Ukur No. 112-114 Bandung 40132

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pelayanan yang diberikan oleh pihak Saung Kuring. Saung Kuring merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa penyewaan. Saung Kuring menawarkan jasa penyewaan berbagai produk seperti tenda dan dekorasi. Saung Kuring menyewakan peralatan pesta untuk keperluan acara pesta pernikahan, perpisahan sekolah dan acara lainnya. Dalam pelaksanaan kerjanya sistem yang sedang berjalan di Saung kuring sering terjadi kesalahan pengecekan stok perlengkapan, jumlah pengiriman tidak sesuai dengan jumlah yang diminta konsumendan laporan juga masih terjadi kesalahan karena masih melakukan pencatatan manual.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara dan observasi, metode pendekatan yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah metode pendekatan terstruktur dengan

menggunakan *prototype*sebagai metode pengembangannya, alat yang digunakan untuk merancang sistem yaitu Perancangan proses yaitu : Flowmap, DFD dan Kamus Data, Perancangan Basis Data yaitu : ERD, Normalisasi, Tabel Relasi dan Struktur File, dan perancangan program yaitu : Perancangan Input, Perancangan Output, Pengkodean, Struktur Menu, dan Kebutuhan Sistem. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan sistem yaitu PHP (*Hypertext Preprocessor*) sebagai *Web Server* dan *MySQL* sebagai *Database.* Tahap akhir adalah mengadakan pengujian terhadap aplikasi dengan menggunakan metode *Black Box* untuk menguji fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang agar berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Dengan membangun sistem informasi peralatan pesta pada Saung Kuring dapat memudahkan seorang konsumen untuk melihat informasi yang berkaitan dengan alat pesta pada Saung Kuring, tidak adanya kesalahan pengecekan stok perlengkapan yang tercatat di data dengan perlengkapan dengan yang tersedia di gudang, sesuainya perlengkapan yang dikirim dengan yang diminta oleh konsumen, tidak adanya selisih dalam pendataan pengembalian peralatan pesta dan dalam hal pendataan perlengkapan yang rusak/hilang, sudah tidak adanya kesalahan pencatatan transaksi pembayaran dan laporan karena kehilangan/kerusakan berkas.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Penyewaan, Saung Kuring, Prototype.

ABSTRACK

This study aims to improve the quality of services provided by the Saung Kuring. Saung Kuring is one company that is engaged in the rental services. Saung Curing offer rental services a wide range of products such as tents, sound system and decoration Saung kuring rent out party equipment for various events including weddings, school farewell, music concerts and other events. In implementation of the system is running at

Saung Kuring, often happen mistakes of checking equipment stock at the warehouse, the delivery of equipment didn't suit of consumen order, and the report also often error because the manually noted.

The data collection techniques are used in this study were interviews and observation. The method of approach used in the design of this system is the structured approach using a prototype development methods, tools used to design the system is design process is : Flowmap, DFD dan Kamus Data, Basic Design is : Input Design, Output Design, Coding, Menu Structure, dan System Required. and applications used in the manufacture of the system is PHP (Hypertext Preprocessor) as a Web Server and MySQL as database. The final stage is to conduct testing of the application using the Black Box to test specific functions of the software is designed to run as expected.

By building information systems in party equipment Saung Kuring to facilitate a consumer to view information related to party equipment at Saung Kuring, no error checking stock equipment in the data recorded by the equipment available in the warehouse, compatibility of equipment requested by the consumer, balanced in data collection and the return of the party equipment in terms of data collection that is damaged / missing, not the absence of recording errors in payment transactions and reports for loss / damage to the file.

Keywords : Information System, Rents, Saung Kuring, Prototype.

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan jaman, teknologi semakin memegang peranan penting dalam dunia bisnis, salah satunya adalah penerapan system informasi pada perusahaan. Perkembangan dunia Teknologi Informasi (TI) akhir-akhir ini semakin pesat. Perkembangan tersebut membawa dampak yang besar di dalam berbagai aspek kehidupan, misalnya untuk berkomunikasi dengan seseorang yang berada di luar negeri dapat dilakukan melalui internet (*International Network*) dengan berbagai cara yaitu dengan *e-mail* (surat elektronik), *chatting* (berbicara dengan satu atau banyak orang secara langsung), dan lain-lainnya. Selain itu, perkembangan TI juga berpengaruh terhadap bidang pekerjaan yaitu dengan menggunakan system komputerisasi untuk efisiensi pekerjaan.

Penyewaan merupakan suatu jenis pelayanan jasa dengan proses kegiatan penyewaan mulai dari pemberian informasi penyewaan menggunakan media promosi seperti pamflet, brosur, *website*, iklan dan lainnya sebagai cara untuk mendapatkan konsumen. Pada jaman sekarang ini perusahaan dituntut untuk dapat menyediakan pelayanan yang lebih optimal dengan pemanfaatan teknologi informasi berupa system informasi penyewaan agar perusahaan bisa lebih produktif.

Saung Kuring adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang jasa penyewaan tersebut yang terletak di Kp. Kertajadi Ds. Kertajadi RT/RW. 02/01 Cidaun Kab.Cianjur. Saung Kuring menawarkan jasa penyewaan berbagai macam produk-produk seperti auning, sound system dan dekorasi. Saung Kuring menyewakan

peralatan pesta tersebut untuk keperluan berbagai acara diantaranya pesta pernikahan, perpisahan sekolah, konser music dan acara lainnya.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mengidentifikasikan beberapa masalah yang terjadi pada perusahaan jasa penyewaan peralatan pesta khususnya di SaungKuring, diantaranya :

1. Sulitnya akses pada saat konsumen mencari informasi karena hanya menggunakan pamphlet dan kertas selebaran sebagai media promosi.
2. Sering terjadi kesalahan pengecekan stok perlengkapan yang tercatat di data dengan stok perlengkapan yang tersedia di gudang.
3. Jumlah pengiriman perlengkapan tidak sesuai dengan jumlah yang diminta konsumen.
4. Pendataan kondisi pengembalian perlengkapan juga terkadang tidak sama dengan perlengkapan yang telah dikirim sebelumnya disebabkan oleh keadaan perlengkapan yang rusak/hilang sehingga harus dilakukan pengadaan perlengkapan baru
5. Proses pencatatan transaksi pembayaran dan laporan juga masih terjadi kesalahan karena berkas dokumen hilang/rusak karena masih melakukan pencatatan manual.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari masalah-masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan diantaranya :

1. Bagaimana Sistem Penyewaan Peralatan Pesta Pada Saung Kuring yang sedang berjalan di Cidaun.

2. Bagaimana membangun Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Pesta Pada Saung Kuring di Cidaun Berbasis web.
3. Bagaimana menguji Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Pesta Pada Saung Kuring di Cidaun Berbasis web.
4. Bagaimana mengimplementasikan Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Pesta Pada Saung Kuring di Cidaun Berbasis web.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun suatu system informasi penyewaan peralatan pesta, dengan harapan dapat mempermudah Saung Kuring memperkenalkan pelayanan apa saja yang ditawarkan kepada masyarakat.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dapat diperoleh dengan dilakukannya penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Merancang usulan sebuah Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Pesta Pada Saung Kuring di Cidaun Berbasisweb.
2. Membuat Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Pesta Pada Saung Kuring di Cidaun Berbasis web.
3. Menguji Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Pesta Pada Saung Kuring di Cidaun Berbasis web.
4. Mengimplementasikan Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Pesta Pada Saung Kuring di Cidaun Berbasis web tersebut.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Akademis

1. Bagi pengembangan ilmu akan memberikan masukan ilmu bagi program studi sistem informasi tentang aplikasi pengelolaan data transaksi penyewaan peralatan pesta.
2. Bagi penulis untuk meningkatkan wawasan serta pengetahuan baik teori maupun praktek sebagai pembanding ilmu yang diperoleh dibangku kuliah dengan aplikasi di lapangan.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Bagi Pihak Saung Kuring akan meningkatkan kinerja dalam pengolahan data sebagai bahan acuan dan pertimbangan dalam pengembangan cara yang telah ada sebelumnya dan juga dapat membantu karyawan dalam melakukan kegiatannya di perusahaan dan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang berguna untuk meningkatkan kinerja dalam hal penyewaan peralatan. Sehingga dapat memberikan informasi mengenai penyewaan peralatan dengan lebih jelas lagi.

1.5. Batasan Masalah

Pembatasan masalah berisi tentang batasan pembahasan masalah terhadap penelitian yang dilakukan. Bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan

sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Permasalahan yang ada pada Saung Kuring ada beberapa permasalahan, sehingga akan dibatasi permasalahannya supaya pembahasan tidak menyimpang dan lebih terarah. Cakupan ruang lingkup yang di analisis dan perancangan sistem informasi yaitu :

1. Hanya membahas pelayanan informasi tentang produk-produk jasa penyewaan peralatan, harga dan pendaftaran pemesanan peralatan pada Saung Kuring.
2. Peralatan yang akan disewa apabila harus dibayar dengan DP sebesar 20% terlebih dahulu kemudian sisanya dapat dibayarkan setelah acara selesai.
3. Transaksi Pembayaran Barang rusak karena kesalahan konsumen harus dikonsultasikan kepada pihak Saung Kuring.
4. Perancangan aplikasi ini hanya membahas tentang pengolahan informasi pelayanan, pengolahan penyewaan dimulai dari konsumen mendaftar, proses pendataan peralatan, konfirmasi pembayaran dan pembuatan laporan.
5. Jika terjadi pembatalan penyewaan konsumen harus membayarkan kerugian kepada pihak Saung Kuring sebesar 10% dari besarannya DP yang telah dibayaarkan.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

Sistem memiliki dua kelompok pendekatan yang berbeda dalam mendefinisikannya, yaitu pendekatan yang menekankan pada prosedurnya dan pendekatan yang menekankan pada elemen atau komponennya.

2.1.1. Definisi Sistem

Hanif Al Fatta (2007:3) Berikut akan diberikan beberapa definisi sistem secara umum:

1. Kumpulan dari bagian-bagian yang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama

2. Sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinterkasi serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai suatu kesatuan yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan.

2.1.2. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan, diantaranya adalah sebagai berikut. Jogiyanto H.M (2005 : 6)

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*).
2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*).
3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*).
4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*).

2.2. Konsep Dasa Informasi

Informasi adalah data yang telah diproses dan memiliki arti atau manfaat bagi penggunanya. Informasi sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu organisasi sangatlah penting karena informasi merupakan landasan untuk mengambil suatu keputusan dan data merupakan sumber dari informasi.

Konsep dasar informasi menurut Jogiyanto (2005 : 8) adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan penting bagi yang menerimanya.

Dari pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa informasi merupakan suatu hasil (*output*) dari suatu data yang diolah dengan metode pendekatan dan pengembangan tertentu.

2.2.1. Siklus Informasi

Data merupakan fakta atau kejadian yang belum berguna bagi penerimanya, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu metode pendekatan dan pengembangan tertentu untuk dihasilkan suatu informasi.

Data diolah sehingga menghasilkan informasi, kemudian penerima menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat suatu data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat sebuah model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus ini oleh John Burch disebut dengan siklus informasi (*information cycle*), siklus ini disebut juga dengan siklus pengolahan data (*data processing cycle*).

2.2.2. Definisi Informasi

Informasi ibarat darah yang mangalir di dalam tubuh suatu organisasi, sehingga informasi ini sangat penting di dalam suatu organisasi. Informasi (*information*) dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Informasi (*Information*) adalah data yang telah dibentuk menjadi sesuatu yang memiliki arti dan berguna bagi manusia (kent, 2008).
2. Menurut Leitel dan Davis dalam bukunya ”*Accounting Information Sistem*” menjelaskan bahwa informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan serta lebih berarti bagi yang menerimanya (kami, 2008).

2.2.3. Kualitas informasi

Baik buruknya kualitas suatu informasi menurut Jugiyanto (2005 : 10) dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain :

1. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bisa atau menyesatkan. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.
2. Tepat pada waktunya, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh lambat. Informasi harus sesuai dengan keadaan saat itu, karena informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Bila pengambil keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal untuk organisasi. Dewasa ini mahalnya informasi disebabkan harus cepatnya informasi tersebut didapat, sehingga diperlukan teknologi-teknologi mutakhir untuk mendapatkan, mengolah dan mengirimkannya.
3. Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan lainnya berbeda. Misalnya informasi mengenai sebab-musabab kerusakan mesin produksi kepada akuntan perusahaan adalah kurang relevan dan akan lebih relevan bila ditunjukan kepada ahli teknik perusahaan. Sebaliknya informasi mengenai harga pokok produksi untuk ahli teknik

2.2.4. Nilai Informasi

Menurut Jugiyanto (2005 : 11), nilai dari informasi (*value of inoformation*) ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai apabila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Kegunaan

informasi adalah untuk mengurangi hal ketidakpastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan.

2.2.5. Mutu Informasi

Menurut Gordon B. Davis, kesalahan informasi adalah antara lain disebabkan oleh hal-hal sebagai berikut :

1. Metode pengumpulan dan pengukuran data yang tidak tepat.
2. Tidak dapat mengikuti prosedur pengolahan yang benar.
3. Hilang/tidak terolahnya sebagian data.
4. Pemeriksaan/pencatatan data yang salah.
5. Dokumen induk yang salah.
6. Kesalahan dia dalam prosedur pengolahan (contoh : kesalahan program aplikasi Komputer yang digunakan).
7. Kesalahan yang dilakukan secara sengaja.

Penyebab kesalahan tersebut dapat diatasi dengan cara-cara sebagai berikut:

1. Kontrol sistem untuk menemukan kesalahan.
2. Pemeriksaan internal dan eksternal.
3. Penambahan batas ketelitian data.
4. Instruksi dari pemakai yang terprogram secara baik dan dapat menilai adanya kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi.

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi

Untuk memahami pengertian sistem informasi, harus dilihat keterkaitan antara data dan informasi sebagai entitas penting pembentuk sistem informasi. Data merupakan nilai, keadaan, atau sifat yang berdiri sendiri lepas dari konteks apapun. Sementara informasi adalah data yang

telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang (Davis, 1995). Mc Leod (1995) mengatakan bahwa informasi adalah data yang telah diproses, atau data yang memiliki arti.

2.3.1. Komponen Sistem Informasi

Stair (1992) menjelaskan bahwa sistem informasi berbasis komputer (CBIS) dalam suatu organisasi terdiri dari komponen-komponen berikut:

1. Perangkat keras, yaitu perangkat keras komponen untuk melengkapi kegiatan memasukan data, memproses data, dan keluaran data.
2. Perangkat lunak, yaitu program dan instruksi yang diberikan ke komputer.
3. *Database*, yaitu kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga mudah diakses pengguna sistem informasi.
4. Telekomunikasi, yaitu komunikasi yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan sistem komputer secara bersama-sama ke dalam suatu jaringan kerja yang efektif.
5. Manusia, yaitu personel dari sistem informasi, meliputi manajer, analis, *programmer*, dan operator, serta bertanggung jawab terhadap perawatan.
6. Prosedur , yakni tata cara yang meliputi strategi, kebijakan, metode, dan peraturan-peraturan dalam menggunakan sistem informasi berbasis komputer.

2.4. Pengertian Penyewaan

Pengertian sewa menurut kamus besar bahasa Indonesia (departemen pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia.2001:833)

adalah pemakaian sesuatu dengan membayar uang sewa, uang yang dibayarkan karena memakai atau meminjamkan sesuatu, yang boleh dipakai dengan membayar uang dengan uang. Sedangkan pengertian penyewaan adalah proses, cara, pembuatan menyewa atau menyewakan.

2.4.1. Sistem Manajemen Jasa (Persewaan)

Manajemen jasa merupakan bidang multi-disiplin praktik dan riset berkenaan dengan kualitas jasa. Bidang-bidang terkait di dalamnya mencakup pemasaran jasa, manajemen operasi jasa, dan manajemen sumber daya manusia jasa Schneider (2004).

2.5. Pengertian Website

Yuhefizar (2006:3) *Website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web lainnya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.

1.5.1. Jenis-Jenis Website

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, website juga mengalami perkembangan yang sangat berarti. Dalam pengelompokkan jenis web, lebih diarahkan berdasarkan pada fungsi, sifat dan bahasa pemrograman yang digunakan.

Jenis-jenis web berdasarkan sifatnya adalah:

1. *Website* dinamis, merupakan sebuah website yang menyediakan content atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat. Misalnya

website berita seperti, www.kompas.com, www.detik.com, www.polinpdg.ac.id, dan lain-lain.

2. *Website* statis, merupakan website yang contentnya sangat jarang diubah. Misalnya, web profile organisasi, dan lain-lain.

2.6. Sistem Basis Data

Menurut Fathansyah,Ir (2002:9) Basis data adalah Sistem basis data merupakan sistem yang terdiri dari atas sekumpulan tabel yang saling berhubungan (dalam sebuah basis data di sebuah sistem komputer) dan sekumpulan program (DBMS) yang menungkinkan beberapa pemakai lain untuk mengakses dan memanipulasi tabel-tabel tersebut.

2.7. Bahasa Pemrograman

2.7.1. PHP

Diar Puji Oktavian (2010:31) PHP adalah akronim dari Hypertext Preprocessor, yaitu suatu bahasa pemograman berbasiskan kode-kode (script) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *web browser* menjadi kode HTML.

2.7.2. HTML

Diar Puji Oktavian (2010:13) HTML adalah suatu bahasa yang dikenali oleh *web browser* untuk menampilkan informasi dengan lebih menarik dibandingkan dengan tulisan teks biasa *(plain text).* Sedangkan *web browser* adalah program komputer yang digunakan untuk membaca HTML, kemudian dia menerjemahkan dan menampilkan hasilnya secara visual ke layar computer. Anda dapat menggunakan salah satu program browser, seperti: Mozilla Firefox, Internet Explorer (IE), Opera, Safari, Google Chrome, dan sebagainya.

III. Objek dan Metode Penelitian

3.1. Objek Penelitian

Objek Penelitian pada proses pembuatan sistem informasi penyewaan peralatan pesta pada saung kuring di cidaun berbasis web yang beralamat di Jalan Kp. Kertajadi Ds. Kertajadi RT/RW. 02/01 Cidaun Kab. Cianjur. Untuk melengkapi objek penelitian ini, akan diuraikan tentang sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi tugas pada subbab selanjutnya.

3.1.1. Sejarah Singkat

Saung Kuring berada di daerah cianjur yang lebih tepatnya di kampung kertajadi cidaun.Saung kuring berdiri pada tahun 2005 (8 tahun silam), waktu itu saung kuring di dirikan atas gagasan keluarga.Saung kuring boleh dibilang sangat populer dan terkenal dengan rasanya yang sangat enak dan serta menyediakan peralatan-peralatan pesta seperti panggung, tenda, dan lain sebagainya. Dan berkala dari semua itu, saung kuring terkenal semua orang di cidaun sampai ke daerah sekitarnya.

3.1.2. Visi dan Misi

Visi

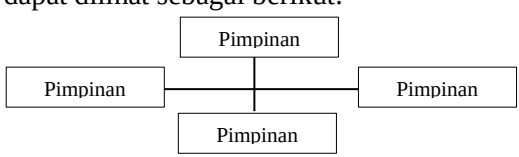
Perusahaan spesialis penyedia dan persewaan sarana alat pesta dan kebutuhan event TERBESAR, TERLENGKAP, dan TERBAIK. No. 1 di Cidaun.

Misi

1. Memberikan pelayanan prima ke custumer dengan cara yang mudah, harga sesuai budget (murah), dengan kualitas yang terbaik.
2. Memberikan solusi kepada konsumen agar disetiap acara yang dibuat menjadi sukses.
3. Melayani dengan hati.

3.1.3. Stuktur Organisasi

Bagi setiap perusahaan struktur organisasimempunyai arti yang penting. Karena dengan mengetahui struktur organisasi,maka dapat diperoleh gambaran mengenai bagian-bagian yang ada dalam perusahaan tersebut, dan sudah sejauh mana wewenang dan tanggung jawabbagian-bagian tersebut dapat melaksanakan tugasnya. Adapun struktur organisasi Saung Kuring dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Saung Kuring

Sumber : Saung Kuring

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. Pimpinan Perusahaan
   a. Mengelola dan bertangung jawab atas aktivitas yang dilakukan oleh perusahaan secara keseluruhan
   b. Merumuskan tujuan perusahaan dan menutapkan garis besar kebijaksanaan perusahaan.

c. Memimpin dan mengurus perusahaan sesuai dengan maksud dan tujuan perusahaan dan senantiasa bersedia meningkatkan efisiensi dan efektivitas perusahaan.

2. Sekertaris
   a. Bertanggung jawab ata segala sesuatu yang terjadi di perusahaan.
   b. Mengatur segala kegiatan perusahaan
   c. Membuat laporan keuangan berupa pengeluaran berupa pembelian untuk membeli/belanja, serta hasil dari penyewaan peraatan pesta.
3. Keuangan
   a. Bertangung jawab memegang kas perusahaan
   b. Menyetorkan hasil kepada pemimpin perusahaan
4. Karyawan
   a. Bertanggung jawab dalam menjaga hubungan baik dengan para pelanggan.
   b. Membangun peralatan pesta.
   c. Melayani pelanggan dengan sebaik mungkin.

3.2. Metode Penelitian

Pada metode penelitian penulis akan menjelaskan mengenai desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengumpulan sistem dan pengujian *software*.

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan menggunakan metode deskriptif dan metode action. Metode deskriptif yaitu metode yang menggambarkan atau menguraikan keadaan situasi pada tempat observasi, melakukan penelitian dan kemudian melakukan analisis sehingga dapat diperoleh suatu kesimpulan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian alat pengumpulan data sangatlah mempengaruhi kualitas data yang akan didapatkan sekaligus menentukan kualitas dari penelitian. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Dalam metode pengumpulan data penulis menggunakan teknik observasi dan wawancara.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Jenis pengumpulan data primer merupakan penelitian yang mengumpulkan data langsung dari lapangan penelitian atau tempat penelitian untuk mengetahui keadaan penelitian yang akan dijalankan. Metode yang dipakai dibagi ada beberapa cara sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap gejala atau peristiwa yang terjadi pada objek penelitian pada Saung Kuring di Cidaun Kab. Cianjur kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengamati dan mendapatkan data dan informasi terhadap kegiatan-kegiatan yang akan diteliti.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang terkait dengan objek penelitian yaitu tentang sistem informasi yang sedang berjalan di Saung Kuring. Metode ini dilakukan agar mendapatkan data serta informasi secara langsung dari narasumbernya. Penulis melakukan wawancara kepada Pimpinan Saung Kuring, Sekretaris dan Karyawan Saung Kuring.

3.2.2.2. Sumber Data SeKunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain) yang diberikan oleh pihak Saung Kuring.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam sub bab ini akan dijelaskan mengenai metode pendekatan sistem dan metode yang digunakan penulis adalah metode pendekatan terstruktur.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem secara terstruktur meliputi :

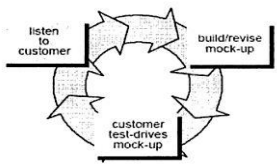
1. Perancangan Proses : Flowmap, DFD dan Kamus Data
2. Perancangan Basis Data: ERD, Normalisasi, Tabel Relasi dan Struktur File
3. Perancangan Program : Perancangan Input, Perancangan Output, Pengkodean, Struktur Menu dan Kebutuhan Sistem.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem informasi penyewaan ini adalah Metode *prototype*. Alasan penulis menggunakan metode ini karena dengan metode *prototype* ini yaitu:

1. Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dengan pihak saung kuring.
2. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pihak universitas.

3. Pihak saung kuring berperan aktif dalam pengembangan sistem.
4. Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem.
5. Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkan.



Gambar 3.2 *Model Prototype*

(Sumber: Hanif Al Fatta.2007:37)

3.2.3.3. Alat Bantu dan Perancangan

Dalam sebuah perancangan sistem informasi di butuhkan sebuah alat bantu untuk menggambarkan alur dari proses atau kegiatan yang ada dalam sebuah sistem. Adapun alat bantu yang penulis gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut terdiri dari bagan alir dokumen (*Document Flowmap*), Diagram Konteks (*Conteks Diagram*), Diagram Arus Data (*Data Flow Diagram*), Kamus Data (*Data Dictionary*) dan Perancangan Basis Data.

3.2.4. Pengujian Software

Menurut Roger. S. Pressman, Ph. D (2002 : 551) mengemukakan bahwa metode ujicoba *blackbox* memfokuskan pada keperluan fungsional dari *software*. Pengujian *blackbox* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

3.3. Analisis Sistem yang Berjalan

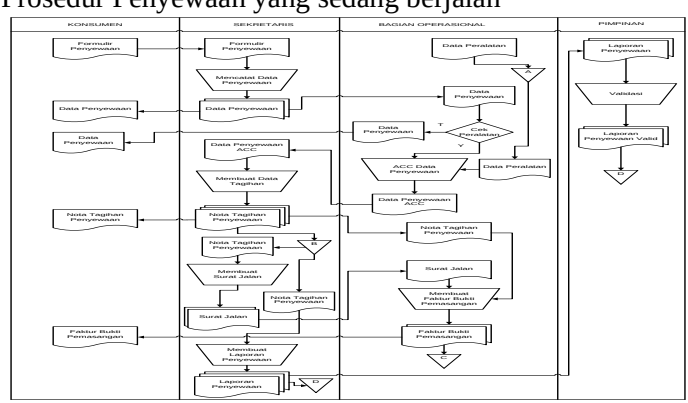
Analisis terhadap sistem yang sedang berjalan merupakan salah satu langkah untuk menentukan prosedur yang sedang dirancang, karena dengan analisa sistem kita dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari sistem yang kita buat. Kegiatan analisis ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman secara keseluruhan tentang sistem yang akan dikembangkan.

3.3.1. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Prosedur merupakan langkah-langkah penyewaan peralatan pesta yang dilakukan oleh sistem di Saung Kuring.

3.3.1.1. Flowmap

Prosedur Penyewaan yang sedang berjalan

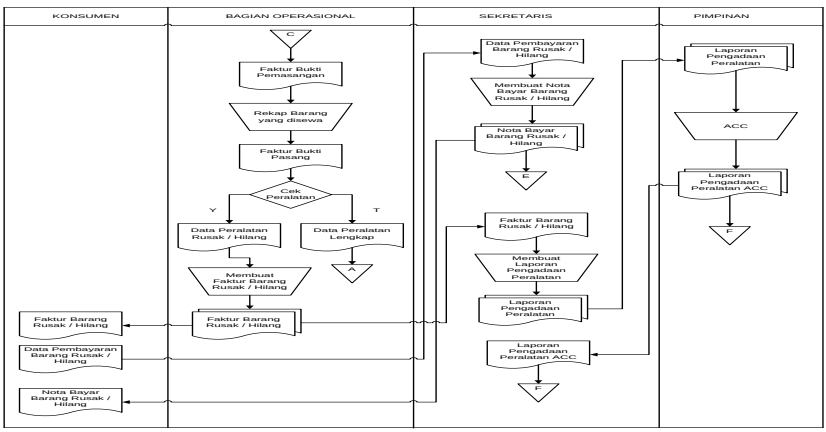


Gambar 3.3 *Flowmap* Penyewaan yang sedang berjalan

Keterangan :

A : Data Peralatan	C : Faktur Bukti Pemasangan
B : Nota Tagihan Penyewaan	D : Laporan Penyewaan Valid

Proses Pembayaran Peralatan Rusak / Hilang yang sedang berjalan



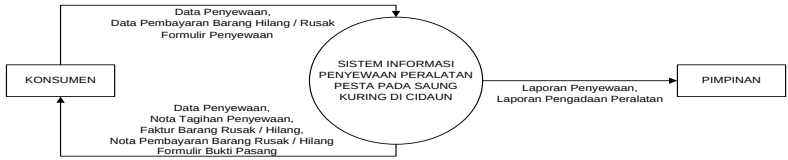
Gambar 3.4 *Flow Map* PembayaranPeralatan Rusak /Hilang yang sedang berjalan

Keterangan :

A : Data Peralatan	E : Nota Bayar Barang Rusak / Hilang
C : Faktur Bukti Pemasangan	F : Laporan Pengadaan Peralatan ACC

3.3.2.2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara *entity* luar, masukan dan keluaran dari sistem.



Gambar 4.5 *Diagram Konteks Sistem* yang Sedang Berjalan

3.3.2.3. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram adalah representasi graphis dari suatu sistem yang menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem, aliran-aliran data diantara komponen-komponen tersebut beserta asal, tujuan dan penyimpanan datanya.



Gambar 3.6 *Data Flow Diagram* SistemPenyewaan yang Sedang Berjalan



Gambar 3.7 *Data Flow Diagram* SistemPenggantian Peralatan Rusak yang Sedang Berjalan

3.3.3. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Dilihat dari prosedur kerja sistem informasi penjualan yang sedang berjalan, masih beberapa hal yang menjadi kekurangan dalam sistem tersebut diantaranya :

Tabel 3.1 Evaluasi Sistem yang sedang berjalan.

No	Permasalahan	Penyelesaian
1	Sulitnya akses pada saat konsumen mencari informasi karena hanya menggunakan pamphlet dan kertas selebaran sebagai media promosi.	Pembuatan sistem online dapat memudahkan konsumen mendapatkan informasi tentang Saung Kuring
2	Sering terjadi kesalahan pengecekan stok perlengkapan yang tercatat di data dengan stok perlengkapan yang tersedia di gudang.	Dengan pembuatan database yang benar dapat memudahkan dalam pengecekan stok perlengkapan
3	Jumlah pengiriman perlengkapan tidak sesuai dengan jumlah yang diminta konsumen.	Dengan adanya pembuatan surat jalan secara otomatis mengurangi kekeliruan dalam hal pengiriman
4	Pendataan kondisi pengembalian perlengkapan juga terkadang tidak sama dengan perlengkapan yang telah dikirim sebelumnya disebabkan oleh keadaan perlengkapan yang rusak/hilang sehingga harus dilakukan pengadaan perlengkapan baru	Dengan satunya database yang ada dan surat jalan yang otomatis dapat mengurangi dalam hal selisih pengembalian penyewaan perlengkapan
5	Proses pencatatan transaksi	Dengan dibangunnya

	pembayaran dan laporan juga masih terjadi kesalahan karena berkas dokumen hilang/rusak karena masih melakukan pencatatan manual.	aplikasi diharapkan mengurangi kesalahan dalam laporan ataupun hilangnya berkas dokumen

IV. Hasil dan Pembahasan

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan adalah suatu bagian dari metodologi pengembangan pembangunan suatu perangkat lunak yang memberikan gambaran secara terperinci. Sistem adalah tahapan lanjutan dari analisis sistem, dimana pada perancangan sistem digambarkan rancangan sistem yang akan dibangun sebelum dilakukannya pengkodean kedalam suatu bahasa pemograman.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Setelah melakukan penelitian dan menganalisis dokumen yang sedang berjalan di Saung Kuring, dapat diketahui kelemahan sistem yang dibutuhkan. Dalam skripsi ini penulis mencoba mengusulkan suatu sistem baru untuk menunjang didalam pelaksanaan penyewaan peralatan pesta khususnya pada bagian penyewaan ini seperti:

1. Meningkatkan kecepatan dan keakuratan informasi yang dihasilkan dan mengurangi biaya operasional dalam pengolahan data penyewaan.
2. Memperoleh data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.
3. Menunjang daya saing perusahaan terhadap perkembangan jaman dengan penerapan sistem teknologi informasi.

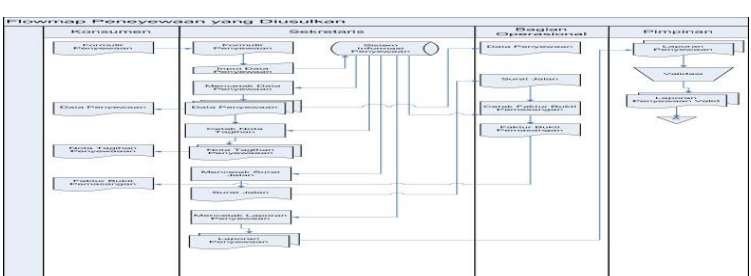
4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Sistem informasi penyewaan yang penulis usulkan sangat berbeda dengan sistem yang sedang berjalan di perusahaan Saung Kuring, yang berbeda adalah pengolahan data penyewaan yang berasal dari pencatatan berkas dokumen menjadi aplikasi pengolahan berbasis komputerisasi yang berbasis *web* serta menggunakan basis data yang berguna bagi penyimpanan data dengan jumlah data relatif banyak sehingga dapat mempermudah penyimpanan, pencarian, pengubahan dan penghapusan data serta pelayanan pemesanan penyewaan peralatan pesta juga bisa dilakukan secara *online.*

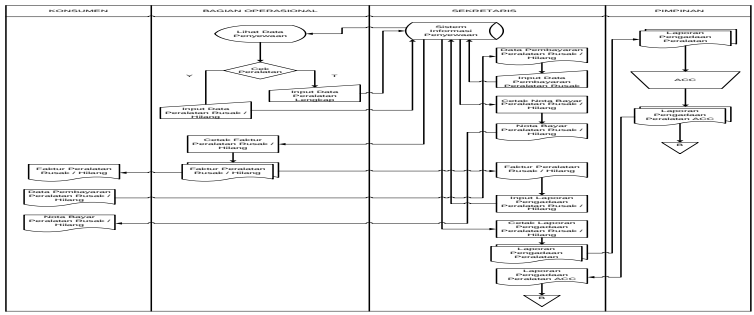
4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan sistem yang diusulkan ini bukanlah sistem yang menggantikan sistem yang lama, namun sistem yang diusulkan ini merupakan penambahan atau pengembangan dari sistem yang lama yang bersifat manual menjadi terkomputerisasi.

4.1.4. Flowmap Penyewaan yang Diusulkan



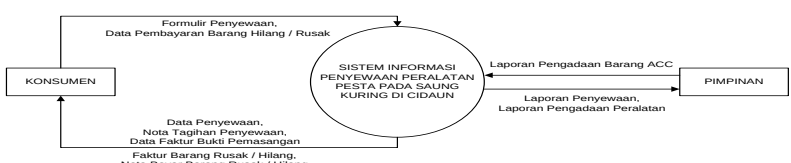
Gambar 4.1 Flowmap yang diusulkan



Gambar 4.2 *Flow Map* PembayaranPeralatan Rusak / Hilang Yang sedang Diusulkan

4.1.5. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara entity luar, masukan dan keluaran dari sistem.

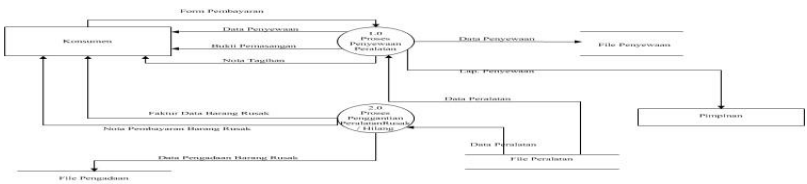


Gambar 4.3 Diagram Konteks yang Diusulkan

4.1.6. Data Flow Diagram

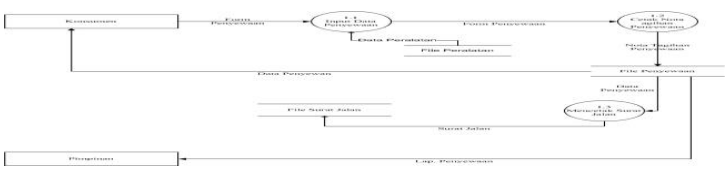
Data *Flow Diagram* yang menggambarkan sistem sebagai jaringan kerja antar fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan aliran dan penyimpanan. Tujuan digambarkan DFD adalah untuk mengetahui aliran data yang terjadi dalam sistem.

4.1.6.1 DFD Level 1

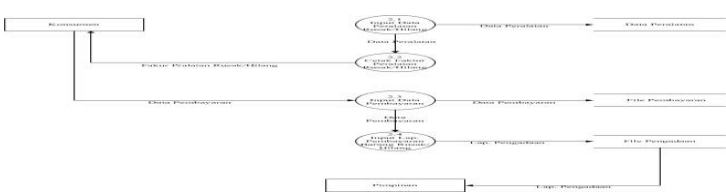


Gambar 4.4DFD Level 1 yang Diusulkan

4.1.6.2. DFD Level 2

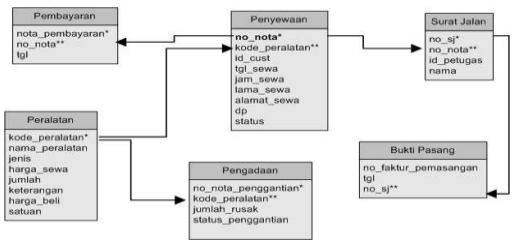


Gambar 4.5 DFD Level 2Proses 1 Sistem yang Diusulkan



Gambar 4.6 DFD Level 2Proses 2 yang Diusulkan

4.1.7. Relasi Tabel

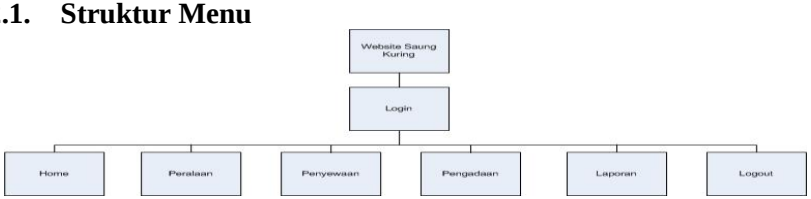


Gambar 4.8 *Relasi Tabel* Yang Diusulkan

4.2. Perancangan Antar Muka

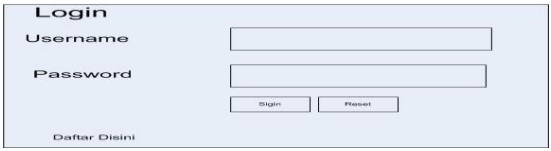
Perancangan antar muka dimaksudkan untuk menjelaskan tampilan antar muka perangkat lunak.

2.2.1. Struktur Menu

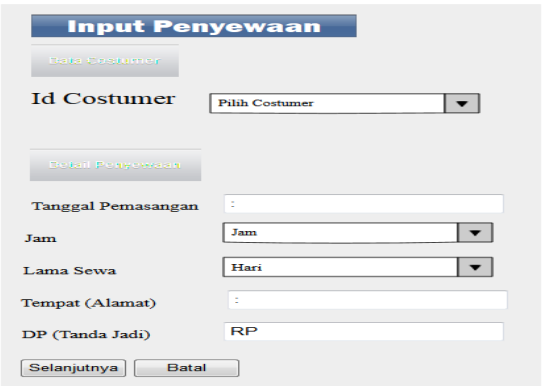


Gambar 4.9 Menu Utama

4.2.2. Perancangan Input



Gambar 4.10 From Login

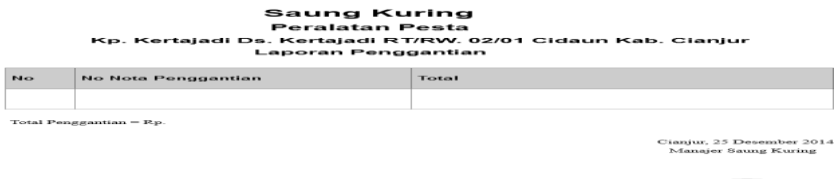


Gambar 4.11 Form Input Penyewaan

4.2.3. Perancangan Output



Gambar 4.12 Laporan Penyewaan



Saung Kuring
Peralatan Pesta
Kp. Kertajadi Ds. Kertajadi RT/RW. 02/01 Cidaun Kab. Cianjur
Laporan Penggantian

No	No Nota Penggantian	Total

Total Penggantian = Rp.

Cianjur, 25 Desember 2014
Manajer Saung Kuring

Gambar 4.13 Laporan Penggantian

4.3. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan sistem supaya dapat dioperasikan. Pada tahap ini dijelaskan mengenai, batasan implementasi, implemantasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi basis data, implementasi instalasi program, dan implementasi antar muka.

4.3.1. Batasan Implementasi (optional)

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak dan pengendalian aplikasi ini ada beberapa hal yang menjadi batasan inplementasi, yaitu :

1. Proses yang dilakukan adalah penyewaan peralatan pesta dan proses penggantian peralatan pesta yang rusak atau hilang yang dilakukan oleh pihak penyewa atau konsumen.
2. Basis data yang digunakan dalam mengimplementasikan Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Pesta adalah MySql.

4.3.2. Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mendukung sistem yang akan dibangun selain membutuhkan perangkat keras juga membutuhkan perangkat lunak, adapun perangkat lunak yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. Sistem operasi yang digunakan adalah Windows 7

2. Web browser yang diunakan adalah Google Chrome dan Mozilla Firefox
3. Xampp versi 3.2.1
4. Netbeans versi 7.2.1
5. JDK 7

4.3.3. Implementasi Perangkat Keras

Perangakat keras yang digunakan dalam pemngimplementasian aplikasi adalah sebagai berikut :

1. Processor Intel® Atom™ 1.6 GHZ
2. RAM 1 GB
3. Harddisk 128 GB
4. Monitor
5. Keyboard
6. Mouse
7. Internet 64Kbps
8. Printer

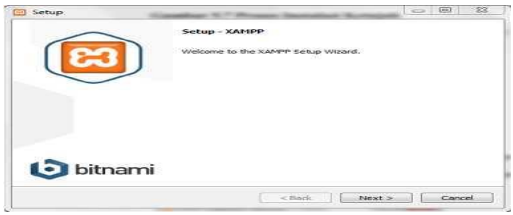
4.3.4. Implementasi Basis Data

1. Struktur Tabel Penyewaan
2. Struktur Tabel Pembayaran
3. Struktur Tabel Surat Jalan
4. Struktur Tabel
5. Struktur Tabel Pengadaan

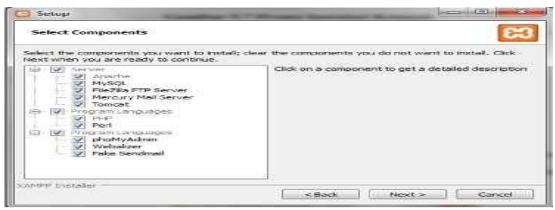
4.3.5. Implementasi Antar Muka

Tahap implemantasi antar muka yang dilakukan adalah menggunakan program php mysql.

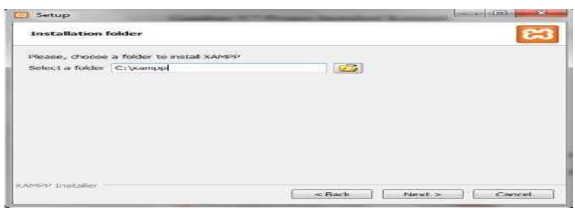
4.3.6. Implementasi Instalasi Program



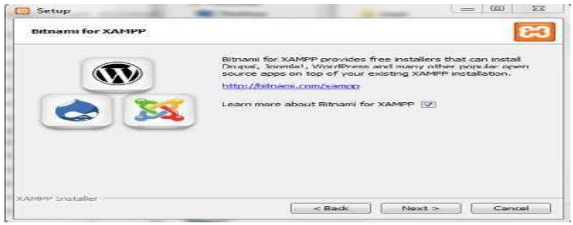
Gambar 4.14 Tampilan Awal Instalasi



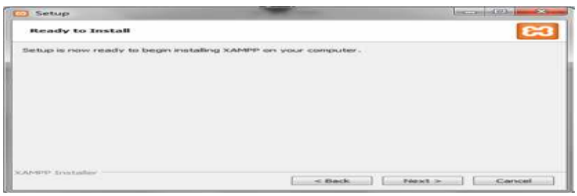
Gambar 4.15 Tampilan Select Component



Gambar 4.16 Tampilan Penyimpanan Instalasi



Gambar 4.17 Tampilan Bitnami for XAMPP



Gambar 4.18 Tampilan Persiapan Instalasi



Gambar 4.19 Tampilan Proses Instalasi



Gambar 4.20 Tampilan Instalasi Selesai



Gambar 4.21 Tampilan Control Panel (tidak aktif)



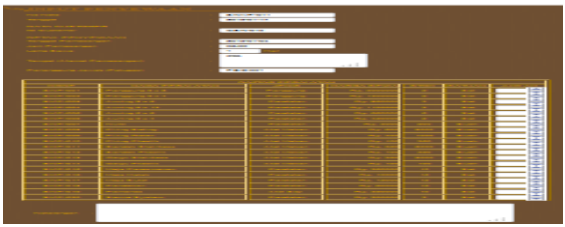
Gambar 4.22 Tampilan Control Panel (aktif)

4.3.7. Penggunaan Program

Kegitan ini bertujuan untuk menerangkan secara singkat penggunaan program Sistem Informasi Penjualan Pada Dusky Store, berdasarkan user yang menggunakan. Adapun cara pengoperasiannya adalah sebagai berikut :



Gambar 4.23 Form Input Login



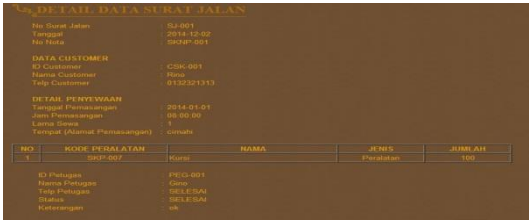
Gambar 4.24 Tampilan Input Penyewaan



Gambar 4.25 Detail Data Penyewaan



Gambar 4.26 Form Input Surat Jalan



Gambar 4.27 Form Surat Jalan



Gambar 4.28 Input Bukti Pasang



Gambar 4.29 Detail Data Bukti Pasang

SAUNG KURING
Kp. Kertajati Ds. Kertajati
RT/RW. 02/01 Cidaun Kab. Cianjur
Telp. 08123456789

NOTA PEMBAYARAN

Tanggal	: 2014-12-14
No Nota Penyewaan	: SKNP-001
Total Bayar Penyewaan	: Rp. 200000
Status	: Lunas

Terima Kasih atas Kepercayaan Anda kepada Saung Kuring.

Gambar 4.30 Nota Pembayaran



Gambar 4.31 Form Laporan Transaksi Penyewaan



SAUNG KURING
Peralatan Pesta
Kp. Kertajadi Ds. Kertajadi RT/RW. 02/01 Cidaun Kab. Cianjur
LAPORAN PENYEWAAN BULANANs

NO	NO NOTA PENYEWAAN	TOTAL PENYEWAAN
1	SKNP-001	200000
2	SKNP-002	1500000
3	SKNP-004	7775000
4	SKNP-008	2400000

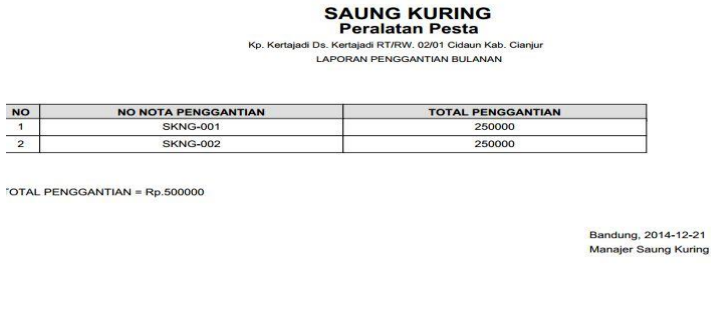
TOTAL PENYEWAAN = Rp.11875000

Bandung, 2014-12-21
Manajer Saung Kuring

Gambar 4.32 Laporan Transaksi Penyewaan



Gambar 4.33 Form Laporan Transaksi Pengadaan



SAUNG KURING
Peralatan Pesta
Kp. Kertajadi Ds. Kertajadi RT/RW. 02/01 Cidaun Kab. Cianjur
LAPORAN PENGGANTIAN BULANAN

NO	NO NOTA PENGGANTIAN	TOTAL PENGGANTIAN
1	SKNG-001	250000
2	SKNG-002	250000

TOTAL PENGGANTIAN = Rp.500000

Bandung, 2014-12-21
Manajer Saung Kuring

Gambar 4.34 Laporan Transaksi Pengadaan

4.4. Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak.

4.4.1. Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak sistem informasi penyewaan alat pesta ini menggunakan data uji input dari pengguna perangkat lunak yang telah dibuat.

Tabel 4.1 Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Hak akses user	Sistem	Black box
Master Data	Pengisian semua master	Sistem	Black box

	data		
Penyewaan	Pengimputan data Penyewaan alat pesta	Sistem	Black box
Surat Jalan	Proses pengimputan data surat jalan	Sistem	Black box
Faktur bukti pasang	Pengisisan data bukti pasang	Sistem	Black box
Laporan	Pengecekan fungsi proses laporan	Sistem	Black box

4.4.2. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dari kasus uji sample di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak bekerja sesuai dengan harapan dan berjalan dengan sebagaimana mestinya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Setelah penulis melakukan analisis dari sistem yang berjalan pada Saung Kuring dan menerapkan sistem informasi penyewaan yang penulis rancang maka beberapa hal yang dapat penulis simpulkan adalah sebagai berikut :

1. Dengan membangun sistem informasi peralatan pesta pada Saung Kuring dapat memudahkan seorang konsumen untuk melihat informasi yang berkaitan dengan alat pesta pada Saung Kuring
2. Tidak adanya kesalahan pengecekan stok perlengkapan yang tercatat di data dengan perlengkapan dengan yang tersedia di gudang
3. Sesuainya perlengkapan yang dikirim dengan yang diminta oleh konsumen
4. Tidak adanya selisih dalam pendataan pengembalian peralatan pesta dan dalam hal pendataan perlengkapan yang rusak/hilang
5. Sudah tidak adanya kesalahan pencatatan transaksi pembayaran dan laporan karena kehilangan/kerusakan berkas.

5.2. Saran

Dengan perkembangan sistem informasi pemesanan dan pembelian tiket pada Baraya Travel yang akan terus berkembang maka saran dari penulis berikut dibawah ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk peneliti selanjutnya

1. Diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat membahas semua pelayanan jasa pada Saung Kuring
2. Diharapkan pada peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan transaksi pembayaran barang rusak secara otomatis.

Daftar Pustaka

Al-bahra Bin Ladjamuddin. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi. Graha Ilmu*

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.2001:833

Diar Puji Oktavian. 2010. *Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP.Mediakom*. Yogyakarta

Fandy Tjiptono dan Gregorious Chandra (2005), Manajemen Kualitas Jasa. Andi. Yogyakarta.

Hanif Al Fatta. 2007. *Analisis & Perancangan Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta

Jogiyanto. 2001.*Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur dan Aplikasi Bisnis*. Andi. Yogyakarta.

Jogiyanto. 2005. *Analisis adn Desain Sistem Informasi.* Andi. Yogyakarta

J.R. Raco. 2010. *MetodePenelitianKualitatif*. Grasindo. Jakarta

Roger. S. Pressman, Ph. D. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Andi. Yogyakarta

Sulistyawan, Rubianto, RahmadSaleh. 2008. *Modifikasi Blog Multiply dengan CSS. Elex Media Komputindo*. Jakarta

Scheneider, Benjamin, & Susan S, White (2004). *Service Quality: Research Perspective. Thou-sand Oaks. CA Sage Publication, Inc. 200 pp.*

Yuhefizar, HA Mooduto, Rahmat Hidayat, ST. 2009. *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi*. Elex Media Komputindo. Jakarta